

ABSTRAK

E-Book sebagai salah satu media belajar telah banyak digunakan dan dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Kehadiran e-Book sebagai buku digital dapat diterima pengguna karena konten dan tampilan yang interaktif. Namun demikian, buku digital yang tersedia saat ini masih bersifat statis. Disebut statis karena fitur e-Book yang ada saat ini hanya memungkinkan pembelajar berinteraksi dengan e-Book saja. Sementara, dalam konteks membaca atau belajar, seorang pembelajar bisa saja berinteraksi dengan pembelajar lain atau bahkan dengan guru/dosennya (dalam forum diskusi misalnya) terkait topik dalam buku yang dibacanya. Bisa dikatakan, fitur statis e-Book ini belum mampu mengintegrasikan antara pembelajar dengan lingkungan belajarnya (Learning Environment) dalam satu konstruksi interaksi guna mendukung suatu aktifitas belajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model e-Book yang mampu menyediakan mekanisme untuk menghubungkan antara pembelajar dengan lingkungan belajarnya (misalnya forum diskusi) dalam satu framework. Dasar/platform dari framework usulan ini adalah model interaksi dalam e-Book. Dalam model yang dikembangkan, setiap actor (pembelajar) dapat berinteraksi dengan actor lain (pembelajar lain maupun pengajar) untuk membahas atau mendiskusikan satu atau lebih topik yang terdapat dalam buku yang dibaca. Melalui pendekatan ini diharapkan e-Book yang dikembangkan mampu meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran melalui aspek-aspek learning, sharing dan publishing. Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada metodologi rekayasa perangkat lunak melalui pendekatan object-oriented. Pada penelitian tahun pertama ini, tahapan penelitian mencakup: (1) analisis model e-Book yang ada; (2) membuat model interaksi; (3) perancangan model e-Book sebagai platform dari model interaksi yang dibuat; (4) mengembangkan prototype sebagai proof of concept terhadap model yang diusulkan.